

Bustos, Alejandra Patricia

El juego como estrategia en el nivel inicial, sala de 3 años

**Tesis para la obtención del título de grado de
Licenciada en Ciencias de la Educación**

Directora: Rangone, Claudia Inés

Documento disponible para su consulta y descarga en Biblioteca Digital - Producción Académica, repositorio institucional de la Universidad Católica de Córdoba, gestionado por el Sistema de Bibliotecas de la UCC.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL NIVEL INICIAL, SALA DE 3 AÑOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CÓRDOBA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Trabajo final

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL NIVEL INICIAL, SALA DE 3
AÑOS**

Autora: Prof. Alejandra Patricia Bustos

Prof. Titular de Trabajo final: Lic. Claudia Rangone

Córdoba 4 de diciembre 2020

Título: El juego como estrategia en el nivel inicial, sala de 3 años.

Resumen

El objetivo de este trabajo es reconocer la importancia del juego para los niños de sala de 3 años y definir las distintas características del mismo en el nivel inicial.

Lo que motivó a investigar este tema es, teniendo en cuenta las características del niño a esta edad, cual es el rol del docente a la hora de planificar las actividades considerando al juego como un elemento básico en la vida institucional y del niño.

Se inicia el informe con un recorrido histórico del nivel inicial en la Argentina, se exponen las distintas miradas de los autores consultados, se presentan las consideraciones metodológicas con una mirada desde la investigación cualitativa y seguidamente se analizan los datos recolectados en las entrevistas para cerrar con la conclusión.

- Palabras claves: Nivel inicial- Juego como estrategia- rol docente en nivel inicial

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	8
Capítulo 1: MARCO TEÓRICO	
1.1. El Nivel Inicial	12
1.2. El juego en el Nivel Inicial	15
Capítulo2: TRABAJO DE CAMPO	
2.1. Consideraciones metodológicas	22
2.2. Análisis de las entrevistas	24
2.3.1. Triangulación de datos	24
2.3.2. Libro de códigos	30
2.3.3. Matriz de datos	34
CONCLUSIONES	40
BIBLIOGRAFÍA	44
ANEXO	47

A mi amiga y hermana del alma María Constanza Buasso.

A mi compañero de vida Nicolás Avila y mi hija Luz.

A mi familia política por acompañarme permanentemente.

INTRODUCCIÓN

En el siguiente trabajo final se aborda la temática “El juego como estrategia en el Nivel Inicial, puntualmente en la sala de tres años”. Reflexionando acerca de la enseñanza en este nivel, desde las propuestas didácticas de juego.

La razón por la cual se pensó en el tema de este trabajo, es el interrogante de: ¿cómo se utiliza el juego en relación a la enseñanza en el nivel inicial, específicamente en sala de tres años?

Es por medio del juego que el niño descubre y toma contacto con el mundo que lo rodea, por esta razón el juego se constituye un elemento básico en la vida de este. A través del juego el niño busca, explora, se atreve a experimentar, por ello la importancia de las propuestas que se focalizan en el mismo.

El Nivel Inicial es la primera experiencia institucional donde los niños deben adquirir la nueva cultura siendo ésta la base de los futuros aprendizajes. Tal es así que el docente del nivel con la planificación debe posibilitar a los niños la adquisición de determinados aprendizajes, que los desarrollan y profundizan en las actividades. El docente planifica la acción, establece los contenidos a trabajar, los objetivos a desarrollar y el propósito de las actividades.

El objetivo de este trabajo es reconocer la importancia del juego para los niños y definir las distintas características del mismo en el nivel.

Las preguntas que dan origen a este trabajo son: ¿Cuál es la importancia de la enseñanza por medio del juego en la sala de tres años en el nivel inicial? ¿Cuál es el significado del juego en sala de tres años? ¿Cuáles son las intervenciones existentes en relación a éste? ¿Qué estrategias didácticas se despliegan para enseñarlo?

Estos interrogantes, llevan a pensar y a reflexionar sobre la función del juego y las características del mismo, como también el rol que desarrolla el docente a la hora de desplegar y ofrecer propuestas didácticas.

Este informe se organiza de la siguiente manera, En el capítulo uno, el marco teórico: “El Nivel Inicial” y “El Juego en el Nivel Inicial” se centran en la historia, qué es el juego y cómo se despliega en el Nivel Inicial.

En el capítulo dos, se presentan las consideraciones metodológicas con una mirada desde la investigación cualitativa. A partir del mismo se utiliza como instrumento y técnica de recolección de datos, la entrevistas a docentes de salas de tres años de instituciones de gestión pública y privada de la ciudad de Córdoba.

Con la información obtenida de los datos recolectados se plantea la triangulación de datos a partir de técnicas de análisis que garantizan la validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de información.

Por último, en la conclusión se exponen los resultados alcanzados y en el anexo se puede observar las entrevistas a docentes seleccionados.

CAPÍTULO UNO:
MARCO TEÓRICO

1.1. El Nivel Inicial

Se puede hablar de escuelas infantiles a partir de 1870, Sarlé P. M., (2013), señala que: la primera que sigue el método froebeliano estaba a cargo Serena Wood y Ana e Isabel Dudley, maestras norteamericanas solicitadas por Sarmiento. Será a partir del Normalismo, que se reconoce y define su gestación y nacimiento en 1870 hasta 1936 año que se oficializa. Es partir de la sanción de la ley 1420 que se crean los jardines de Infantes como salas anexas de las Escuelas Normales.

Este impulso por gestar espacios educativos para esta franja de edad se ve también apoyado con la creación de cursos de formación de maestras Kindergarterinas en la escuela Normal de Paraná. Sara Chamberlain de Eccleston se encargará de esta tarea. Esta educadora norteamericana, tendrá a su cargo la formación del primer grupo de maestras especializadas. (Sarlé, 2013, pág. 28).

Podemos afirmar según palabras de Sarlé P. M., (2013), que en la argentina no hay tradiciones pedagógicas puras, en todo caso se repite, en el campo de la pedagogía, lo que es marca central de la cultura argentina: en el terreno de la pedagogía hay producción de mezclas, de combinaciones complejas de tradiciones y movimientos innovadores atravesados por el eclecticismo de arquetipos del campo educativo.

La necesidad de universalizar la educación básica junto a la fuerte crítica que recibe el sistema de enseñanza, sumado a la falta de docentes formados, es lo que impacta en el asentamiento y la difusión del jardín de infantes.

Muchas de las salas del mismo, pasan a ser utilizadas por la escolaridad primaria. Crece la oferta privada y los jardines oficiales se transforman en salas experimentales de las escuelas normales.

El jardín de infantes surge con fuerte contenido utópico y pedagógico en el que el juego es el pivote desde el que piensan las prácticas. El jardín de infantes, como ensayo experimental de la escuela activa, asume en su fundación, un ideal pedagógico, expresado en el logro de la autonomía y la espontaneidad de la persona. Un hombre no dominado por la naturaleza y con el alma abierta a los deberes morales, a la libertad y la actividad creadora.

Sarlé, P. M, (2013) señala que:

La acción pedagógica de Federico Froebel (1782-1852), María Montessori (1870-1952), Ovidio Decroly (1871-1932), Rosa (1866-1951) Y Carolina Agazzi (1870-1945), sentaron las bases para la educación infantil, sus escritos, sus materiales y sus propuestas pedagógicas eran estudiados como ejemplo de buenas prácticas. Prácticas y materiales que anclaron en la formación de los maestros y perduraron a lo largo de los años (p. 29).

Los grandes jardines se situaron en las grandes ciudades y estaban dirigidos a sectores sociales altos, considerando al jardín de infantes como una posibilidad solo para algunos, lo cual se alejaba del ideal homogeneizador al cual aspiraba Sarmiento.

En nuestro país, hacia fines del siglo XIX, aparecen nuevas maneras de entender y responsabilizarse por las infancias, que darán lugar a diversas formas escolares y curriculares para la educación, creando espacios particulares para el cuidado y socialización de la infancia.

Los aportes de la pedagogía infantil, permitieron pensar conceptos orientadores de una propuesta curricular y pedagógica diseñada para enseñar a sujetos que portan matrices culturales, construyendo espacios que alojen a la infancia en su singularidad y heterogeneidad.

Si bien el nivel inicial fue precisando a lo largo del tiempo su función dentro del sistema educativo, define sus objetivos y explicita sus contenidos, a través de los Contenidos Básicos Comunes, recién a fines del siglo XX con la Ley Federal de educación, la cual plantea la obligatoriedad de la sala de 5 años, promoviendo la inversión de recursos. Sin embargo, aún no se define la responsabilidad política económica de las salas de 4 y 3 años, ni de los jardines maternos.

Es recién en el año 2006, mediante la sanción de la Ley de Educación 26.206, que se reconsidera la organización del sistema educativo argentino, reconociendo que, el Nivel Inicial, comprende a niños desde los 45 días hasta los 5 años de edad inclusive, promoviendo el aprendizaje y desarrollo como sujetos de derecho y partícipes activos de un proceso de formación integral, adecuada a las necesidades de los niños, a las demandas y expectativas de la comunidad y el contexto en el que se encuentra inserta cada institución, tanto de gestión estatal o privada.

Desde el año 2010, el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, viene realizando importantes esfuerzos con el propósito de incrementar la calidad educativa. En relación con la Educación Inicial, se propone la actualización del Diseño Curricular para Jardines de Infantes, como instancia de promoción de la igualdad y calidad educativa, orientada a continuar en el camino de superación de la visión que minimiza la función del nivel, considerando como un espacio de guarda, carente de intención educativa.

1.2 El Juego en el Nivel Inicial

En su libro, Pitluk, Dante y Weinstein. (2019) Afirman, que desde su inicio el Nivel Inicial se ha diferenciado de los otros niveles educativos y uno de los aspectos de distinción es el juego como estrategia de enseñanza y expresión de la infancia, fue la Escuela Nueva de la mano de Rosario Vera Peñaloza quien tomo el principio del juego como base de la educación y quien otorgo al juego una función primordial en la educación de los niños.

En la argentina, a lo largo del tiempo el juego tuvo y tiene un lugar de privilegio en el Nivel Inicial, toma distintas modalidades en las propuestas curriculares en cada momento histórico, Pitluk, et al (2019) señala que:

En el periodo de 1976 a 1983 hubo derivaciones en la cuestión curricular del Nivel Inicial y en las practicas curriculares que se desplegaban en las salas, manifestándose en el control, el orden y la regla que se tradujo exclusivamente en el juego trabajo y en el juego en rincones, donde se establecían momentos muy rígidos, pautados y ligados a las producciones o resultados.

En el periodo de 1983 a 1990 se recupera la discusión sobre la democratización del espacio escolar se rescata el vinculo entre la educación, el Nivel Inicial, la infancia y el juego, se ensayan distintas estrategias en relación con el juego, se flexibiliza el juego trabajo y se incluyen los juegos vinculados a la sala total. (Pitluk, et al, 2019, pág.22)

A partir de 1990 la cuestión se centra más en poner énfasis en la enseñanza de contenidos disciplinares específicos, pasando el juego a un segundo plano esto se expresó en los diseños curriculares que comenzaron a organizarse por disciplinas, como otros niveles educativos y en las prácticas de los jardines, creando cierta polarización: si juegan no aprenden, si dejamos jugar no enseñamos.

Es a partir del 2002, que hay un reconocimiento del juego como un derecho, se permite a partir de ahí recuperar y profundizar la discusión sobre el cómo, el cuándo, el para qué y el por qué incluir el juego en el nivel inicial. Se observa en este periodo un replanteo de nuevas

perspectivas y experiencias que fueron apareciendo a partir de los distintos periodos, esto lleva a cuestionar la necesidad de revisar el diseño curricular produciéndose de esta forma en distintas jurisdicciones de la Argentina una consideración del juego como un contenido a enseñar.

En relación al juego en sala de 3 años en nivel inicial, se puede advertir la complejidad a la hora de dar una definición precisa de este concepto, es por esto que se trata de hacer referencia al mismo de forma específica y teniendo en cuenta a las distintas miradas de los autores expuestos en el siguiente trabajo. Como advierte Pitluk et al (2019) en su libro:

El juego es un concepto con múltiples significados, es importante hacer un análisis desde distintos enfoques interdisciplinarios, como la antropología, la sociología, la historia, la psicología, la pedagogía y la biología. Su concepto es tan amplio que se hace muy complejo dar una definición única y acabada, es por ello que cualquier intento de análisis o de conceptualización será capaz de captar solo una parte del significado del juego. (p.18).

En la Argentina, la ley de Educación N° 26.206, define al juego según el título II, artículo N° 20, el siguiente objetivo de la Educación Inicial: “promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”

Definir el juego como contenido supone comprender qué se enseña del jugar, para comprender este aspecto Sarlé y Rosemberg (2015) aportan la importancia de diferenciar entre forma (estructura del juego) y modo (manera en que se juega), no siempre es claro el vínculo que se establece entre forma y modo y es por ello que se puede asumir tres conjunciones a las que las autoras denominan:

Es paradójica cuando forma y modo no coinciden. Es un juego pero aquí no jugamos (“vamos a jugar a construir...pero no jueguen con los bloques”). Es ambiguo cuando la propuesta no es un juego pero “hagamos de cuenta...” (“vamos a jugar a ordenar la sala”). La relación es transparente cuando forma y modo coinciden... es un juego y jugamos. (p.25).

A la hora de plantear la importancia del juego en el Nivel Inicial como un contenido, se observa que la sala es un espacio de apertura a la cultura en todas sus formas, donde el niño aprender a vincularse y relacionarse con otros, como también así dar sentido a todo lo que lo rodea. En esta línea Sarlé y Rosemberg (2015) sostienen:

El juego como “formato” es una estructura idealizada que permite pre decidir y anticipar el “cómo” se juega un juego. En el campo de la enseñanza, el formato o estructura es uno de los rasgos del juego, que el maestro pone en consideración a la hora de presentarlo o enseñarlo. (p.31).

Como plantean las autoras, se puede afirmar que este formato que le permite a la docente modificar el juego, como también así revisar las reglas, modos, tiempos y secuencias, resulta imprescindible, considerando que estos son los aspectos principales a la hora de planificar el juego como actividad pedagógica. De esta manera, cuando se plantea el incluir el juego como contenidos lo que se busca es, en palabras de Sarlé y Rosemberg (2015):

Promover juegos que les permitan a los niños construir significados, conocer sus posibilidades, compartir con otros, ampliar su participación en su comunidad de referencia. Juegos que generen experiencias, es decir, que los modifiquen, los cambien, que impacten en ellos y los transformen en el acontecer o transcurrir del juego. (p.32).

En las salas de nivel inicial en muchas oportunidades el juego se lo ve como un recurso o un medio, es importante el replanteo individual de otras formas de concebir al juego dentro de las salas y encontrar nuevas maneras de abordarlo y presentarlo en la cotidianeidad de la vida institucional.

El juego es una actividad que el docente ampliará con su disposición y saberes, en otras situaciones será el presentador de esa actividad cultural y social y deberá enseñarles a jugar, en tanto adulto que también juega y disfruta de él, es decir, facilitador del despliegue lúdico del niño. En relación al rol docente, en su libro Pitluk et al (2019) advierte que:

En el espacio del nivel inicial, el juego tiene una dirección y el docente debe tener la habilidad de promover, sugerir y acompañar sin modificar el

curso del juego manteniendo su espíritu libre y creativo, al mismo tiempo se debe sostener paralelamente la enseñanza y el espacio de aprendizaje que se da a través del dialogo y las interacciones entre los niños y el docente (p.36)

En síntesis, el docente es el responsable en presentar el tipo de juego, planteado desde la planificación, es quien toma las decisiones previendo el tiempo y el espacio, asegurándose que los niños cuenten con los conocimientos necesarios para poder desarrollar el juego, es quien organiza los grupos de niños en función de los materiales disponibles, es quien facilita la resolución de problemas y quien esta de forma permanente disponible para recordar reglas y ofrecer alternativas.

En relación a las características del juego, Sarlé y Rosenberg (2015) sugieren una serie de consideraciones para tener en cuenta:

1. La posibilidad de que adultos y niños jueguen se habilita en la medida en que resultan claras y se aceptan voluntariamente las reglas que indican el modo de jugar.
2. En la escuela, el juego debe tener un espacio y tiempo específico como tal, necesita ser planificado por el educador quien tendrá en cuenta las características específicas del tipo de juego y de los niños a quienes está dirigiendo.
3. Solo se enseñan los juegos que se consideran valiosos. Si de entrada el educador considera que el juego no es valioso por sí mismo, ¿Por qué lo está enseñando? Las “agendas ocultas” atentan contra el buen juego.
4. Planificar un juego supone dejar espacios “de elección posible” para los niños que no quieran jugar en ese momento. En este sentido no se juega “para ser mirado” o “evaluado” en términos de contenidos que están por fuera del jugar.
5. El juego debe poder ser jugado varias veces. En este marco, las situaciones de error o fracaso forman parte del juego. volver a empezar, intentar de nuevo por otro camino, así como abandonarlo para otro momento, forman parte de la

secuencia del juego. Lo impredecible opera en el contexto de cada partida pero es estable en la sucesión de las veces.

6. El juego debe ser divertido para aquel que juega, es decir, vale la pena jugarlo porque nos atrae, invita, plantea un desafío, que queremos resolver, nos anima a salir del estatismo y a ponernos en movimiento.
7. El jugador debe poder resolver el juego con la menor ayuda posible. Para esto el juego debe responder al nivel cognitivo del niño (ni demasiado difícil, que sea imposible de jugar, ni demasiado fácil que aburra) si el juego necesita demasiadas explicaciones antes de ser jugado, es demasiado complicado para poder jugarse.
8. Jugar con otros es preferible a jugar solo, pero jugar con otros supone que todos (adultos y niños) juguemos. La posibilidad de jugar con otros está directamente relacionada con la honestidad lúdica de los que participan del juego. En este marco se producen y aceptan las negociaciones, transformaciones propias del jugar.
9. Observar un juego es un modo de participar en él, siempre y cuando el que esté observando lo esté haciendo para aprender a jugar y participar del juego. Nadie juega para que otro lo mire jugar.
10. Cuando más habilite el juego a variar los recorridos posibles para resolverlo, más rico será. Los juegos con una única respuesta posible y siempre la misma no facilitan la construcción de una situación imaginada propia del marco lúdico.(p.35)

En el Diseño Curricular de la Educación Inicial, se advierte: la intencionalidad educativa, opera en el nivel descriptivo y explicativo mediante la enunciación de objetivos deseables que ha de entenderse como una construcción flexible que sirve de antecedente a la formulación explícita de objetivos curriculares, pero que acepta las diferencias y proyectos personales, definiendo lo que se aspira a que se logre en los procesos de enseñanza y aprendizaje y, en este sentido, supone una toma de decisiones respecto de los aspectos más relevantes y trascendentes de dicho proceso.(Diseño Curricular de la Educación Inicial, 2011, p.7).

Pitluk et al (2019) describe de este modo:

El juego es una dimensión clave en la educación de la infancia y necesaria para alcanzar objetivos cognitivos, sociales y afectivos que inciden en el estado de salud de los sujetos. El juego contribuye al desarrollo de aptitudes y capacidades en el que los niños pequeños aprenden a conocerse a sí mismo y el mundo en el que viven mediante interacciones lúdicas... (p.28)

Por lo descripto hasta aquí se entiende al aprendizaje como un proceso que transcurre y ocurre en un dialogo e intercambio permanente, que se expresa a través de la interacción, las palabras y el juego entre niños y docentes, enriqueciendo y ampliando el bagaje de conocimiento social y cultural.

En el mismo libro, Pitluk plantea en relación a la metodología “el docente diseña, selecciona, y ofrece la mayor variedad de dispositivos, escenarios y propuestas de juego posible...” (p.35), el acompañamiento, la coordinación, la intervención, los modos y las estrategias que propone el docente, es lo que enriquece, complejiza y promueve el juego que se desarrolla en la sala.

Por último, Pitluk et al (2019), propone: “ la observación el registro y el análisis de lo que sucede durante el juego son fundamentales para contar con claves y criterios de intervención y para recuperar emergentes, necesidades e intereses que permitan planificar nuevas propuestas”(p.36), como se observa el docente interviene de distintas maneras, no solo con la palabra, la ventaja de organizar la manera en que se coordina y se acompaña en el juego puede ser clasificando los distintos momentos de las propuestas pedagógicas.

CAPÍTULO DOS:
TRABAJO DE CAMPO

2.1. Consideraciones metodológicas

Para Yuni y Urbano, investigar supone tomar decisiones acerca de cómo resolver el problema de investigación. Las conclusiones que se adoptan dan forma al diseño de investigación, entendido como un plan lógico en el que se ordenan los componentes ligados al trabajo de campo del estudio. La definición del tipo de investigación, la determinación de la población y los procedimientos de muestra son los elementos básicos del diseño de investigación (Yuni y Urbano, 2006, pág. 7).

El fin de la lógica cualitativa es descubrir leyes generales con carácter tendencial acerca de los hechos tratando de comprender la realidad y su intencionalidad es generar teorías partiendo de la observación de los fenómenos.

Por otra parte, en cuanto al tipo de investigación este trabajo se fundamenta desde la postura de la investigación exploratoria que tiene como finalidad determinar las categorías y variables vinculadas a un concepto (como se utiliza el juego en relación a la enseñanza en sala de tres años)

En cuanto a la técnica de recolección de datos, se utiliza la entrevista estructurada, con cuestionario la cual es relevante porque permitió obtener más información de las docentes entrevistadas, logrando un acceso directo a los significados que le atribuyen a la realidad. Se muestra a continuación el formulario:

1. ¿Cómo definiría el juego en sala de 3 años?
2. Para usted, ¿Cuál es la función del juego en la sala?
3. ¿Cuál considera usted que es el rol docente en relación al juego?
4. ¿Qué características trata de darle usted en su sala?
5. ¿Cuál es la intencionalidad pedagógica que usted trata de imprimir al aplicar el juego?
6. ¿Cuál es la metodología o estrategia que usted utiliza en los distintos momentos del juego?
7. ¿Cuáles son los juegos que más efectivos le resultaban con sus alumnos?

Para la aplicación de los cuestionarios, se trabajó de la siguiente manera, se seleccionó a seis docentes, cuatro de ellas desarrollan sus actividades en instituciones de nivel inicial de gestión pública y dos en instituciones de nivel inicial de gestión privada, se les entregó un cuestionario con preguntas preestablecidas las cuales respondieron de forma escrita y verbal, de manera abierta de acuerdo a su experiencia personal.

En cuanto al análisis de datos, primero se procedió a codificar la información (reducción de datos), para luego configurar un libro de códigos, donde cada variable representa las preguntas que se realizó en el cuestionario a cada docente, pasando estas a convertirse en una clave de código.

Por otro lado, a la respuesta de cada docente se le otorgó un número consecutivo, es decir la transcripción del cuestionario, esto es, transformar los datos brutos obtenidos en valores, que facilitaron su análisis mediante la matriz de datos, ya que “este procedimiento se debe llevar a cabo en toda investigación cualitativa y cuantitativa.” (Yuni & Urbano, 2006, pág. 26).

Posteriormente, se realizó el análisis específico de datos cualitativos, los cuales se derivan del tipo de investigación que desarrollo. Luego de plantear los códigos de significado a cada categoría, logro observar y analizar la información sistemáticamente, visualizando las relaciones entre las categorías construidas anteriormente y que se presentan a continuación.

2.2. Análisis de la Entrevista

2.3.1. Triangulación de datos

La triangulación de datos (transcripción de la entrevista), permitió el ordenamiento de la información obtenida y la identificación de aquellos datos relevantes en función de las necesidades de los próximos pasos del análisis.

1) en cuanto a la definición de juego: se observa en las entrevistas que ninguno de las docentes define académicamente, o con definiciones formales o con definiciones de autores. Ellas se limitan a responder adjetivando “mágico, esencial y único” (doc1), “instancia importante, forma en que los niños aprenden” (doc2) “demandante, imaginativo y fantasioso” (doc3). Por lo que podría deducirse que no manejan una definición teórica precisa del juego.

2) en cuanto a la función del juego: de las 6 de entrevistadas 4 coinciden en que su función es el “desarrollo “y el resto de las repuestas aparece la palabra “aprendizaje y socializar”. Por lo que se puede inferir que estas docentes le reconocen al juego en el nivel inicial funciones relacionadas con el desarrollo, el aprendizaje, la autonomía y la socialización, es evidente que esta cuestión de la función del juego aparece más clara en las repuestas.

3) en cuanto al rol docente: se observa que 4 de las entrevistadas considera que su función a la hora del juego es de “observadoras”, 3 como “participante y guía” y solo 1 como una “herramienta”, pero en su mayoría considera que el docente es un mediador entre el juego y el niño.

4) en cuanto a las características del juego: se observa que 4 de las 6 entrevistadas consideran que el juego debe ser “enriquecedor”, 3 de ellas lo considera un “aprendizaje” y el resto de las repuestas aparece la palabra “creativa, autónomo y estimulador”. En relación a esto Pitluk et al (2019) señala: se requiere conocer y reconocer las características de juego infantil de los niños y de sus intereses, para poder establecer una mediación entre estos y el currículum, permitiendo la flexibilidad y confianza que los niños requieren para jugar (p. 35).

5) en cuanto a la intencionalidad pedagógica del juego: las entrevistadas no definen de forma clara y específica la intencionalidad que ellas le atribuyen al juego en la sala. Se limitan a

responder “varía según su enseñar”(doc.1),”transmisión de aprendizaje”(doc.2),”actitud de cooperación que favorezca el desarrollo de la autonomía y la socialización”(doc.3),”resolver conflictos”(doc.4), “planificar en base al juego, observación y acompañamiento y desarrollo de capacidades”(doc.5),”depende de: en qué quiere enseñar y qué quiere que aprendan”(doc.6), esto se puede relacionar con la afirmación de Pitluk, et al.(2019) cuando sostiene “que el docente debe vincular el placer con el aprendizaje, construyendo puentes entre los intereses y necesidades de los niños con las prescripciones curriculares” (p.34)

6) en cuanto a la metodología o estrategia en los distintos momentos del juego: se observa en las entrevistadas repuestas diversas. Ellas se limitan a responder “organización del espacio, selección de de juegos, clima en el aula y regla de juego” (doc.1),”disparador para enriquecer el juego simbólico” (doc.2), en el resto de las respuesta, se observa una centralidad de parte de las docente en la “observación, gestos, preguntas problemáticas y repetición de propuestas significativas”, solo dos de ellas coinciden en el método de “tono de voz y brindar confianza”. Se contempla en las repuestas un escaso bagaje de métodos y técnicas en relación a las propuestas curriculares, en función a esto Pitluk et al (2019) señalan que:

El docente diseña, selecciona y ofrece la mayor variedad de dispositivos, escenarios, propuestas de juego posible (multiplicidad de formatos, modos, disparadores, temas, escenarios y materiales) para ampliar el horizonte de conocimiento y favorecer la posibilidad de establecer relaciones entre lo conocido y lo nuevo. (p.35).

7) en cuanto a los juegos significativos en la sala: de las 6 docentes entrevistas 3 coinciden en que el “juego trabajo” y el “juego libre” son los que utilizan con más frecuencia y en el resto de las repuestas aparece el juego “simbólico, dramático, espontáneo y centralizado”. Pitluk (2012) señala que:

Hoy se hace particularmente necesario trabajar desde las diferentes posibilidades de organización de propuestas con mayor o menor presencia de componentes lúdicos, y de replantear el modo de implementar las propuestas basadas en el juego: el juego trabajo, el trabajo juego, el juego dramático y el juego centralizador y los talleres. Cada docente puede

decidir cuáles de estas propuestas desarrollar con sus alumnos y que peculiar organización imprimirles a las mismas. (p.89).

Cuadro 1: Triangulación de datos (transcripción de entrevista)

CATEGORIAS	DOC 1	DOC 2	DOC 3	DOC 4	DOC 5	DOC 6
1)Definición del juego en la sala	Mágico, esencial y único	Instancia importante, forma en que los niños aprenden	Demandante, imaginativo y fantasioso	Solidario y paralelo. Placentero y sin intencionalidad	Es un derecho y obligación. Juego como estrategia. Resolución de situaciones problemáticas. Desarrollo de capacidades. Solidario, paralelo y descentrado	Motor o actividad central. Socializador. Desarrollo de capacidades cognitivas. Exploración y conocimiento del medio. Placer y disfrute
2)Función del juego	Múltiples funciones	Aprendizaje y	Primordial,	Primordial para el	Desarrollar capacidades	Medio. Aprender

en la sala	que favorece n el desarrollo	experimentación. Eje articulador	esencial, clave en el desarrollo integral del niño. Facilitador. Autónomo. Enriquecedor	aprendizaje. Permite el desarrollo integral.	fundamentales. Autonomía. Conocimiento. Disfrute. Permite aprender y socializar	jugando. Desarrollo integral
3)Rol docente en relación al juego	Observador y participante. Mediador entre las necesidades del niño y el juego	Observador participante. Mediador entre el juego y el niño. Brinda herramientas	Observador, acompaña nte, guía y mediador. Compromiso, motivador y orientador	Facilitador, mediador y observador	Plantea actividades. Estimula, acompaña, guía y apoya	Guía, acompaña, propone recursos y participa en el juego
4)Características del juego en sala de 3 años	Imaginativo y creativo. Aprendizaje para resolver	Enriquecedor	Autonomía, estimular. Brindar oportunidades de	Juego libre. Fomentar autonomía y socialización	Disfrute. Aprendizaje. Recursos para estimular	Escenarios lúdicos y diversas propuestas

	problemas y para socializar		confianza en el otro. Resolución de situaciones, dialogo y aprendizaje.			
5)Intencionalidad pedagógica del juego	Varía según su enseñar. Juego libre, escenario s lúdicos, selección de juguetes y espacios de juego	Trasmisión de aprendizajes . Observa la interacción. Juego espontaneo y simbólico	Actitud de cooperación que favorezca el desarrollo de la autonomía y la socialización	Juego socializador, exploratorio y creativo. Resolver conflicto	Juego libre, planificación en base al juego. Observación y acompañamiento. Desarrollo de capacidades	Depende de: en qué quiere enseñar y qué quiere que aprendan. Herramienta que permite aprender a través del disfrute

6)Metodología o estrategia en los distintos momentos del juego	Organización del espacio, selección de juegos y juguetes. Clima del aula. Regla de juego. Libre elección	Disparador para enriquecer el juego simbólico. Juego libre, y juego trabajo en grupos reducidos	Juego motivador, juego libre, con objetivos a lograr. Escenario s lúdicos. Juego trabajo y experiencia en conjunto	Escenarios lúdicos y observación	Gestos, movimiento s corporales y tono de voz. Generar confianza y seguridad. Diferentes agrupaciones	Tono de voz. Brindar confianza y seguridad. Grupos reducidos de trabajo. Uso de recursos. Preguntas problematizadoras. Repetición de propuesta
7)Juegos significativos en la sala	Juegos de construcción y modelar masa	Juego simbólico, juego libre y juego trabajo	Escenario s lúdicos, juegos de construcción y juego dramático	Juegos de construcción y escenarios lúdicos	Experiencia en conjunto, juego dramático, juego dirigido, rondas y narración	Juegos de expresión y persecución corporal, juegos al aire libre y exploratorios.

						Juego dramático y en sectores
--	--	--	--	--	--	--

2.3.2. Libro de códigos

En este segundo cuadro, el libro de códigos, se procede en la primera columna a colocar la variable, que representa en el cuadro anterior (triangulación de datos) a la categoría y en la entrevista a la pregunta, en la segunda columna se coloca un código (el nombre de cada variable, que es una palabra de referencia), en la tercera columna un listado de los valores que cada variable adopta, y en las columnas subsiguientes el numero que se le designa a cada valor de acuerdo a las repuestas que fueron dando las docentes en la entrevista, estos valores se repetirán en algunos casos o no, debido a la coincidencia de las repuestas.

1) Variable: definición del juego en la sala. Código: definición. Valores: esencial (1), esencial y aprendizaje (2), solidario y placentero (3), placentero (4), derecho, socializador y placentero (5), placentero, socializador y desarrollo (6).

2) Variable: función del juego en la sala. Código: función. Valores: desarrollo (1), desarrollo y autonomía (2), desarrollo y aprendizaje (3), aprendizaje y socializar (4), aprendizaje y articular (5), autonomía y socializar (6).

3) Variable: rol docente en relación al juego. Código: rol. Valores: observador, participante y mediador (1), observador, participante, mediador y herramienta (2), observador, mediador y guía (3), observador y mediador (4), mediador y guía (5), participante, guía y herramienta (6).

4) Variable: características de juego en sala de 3 años. Código: característica. Valores: creativo y aprendizaje (1), enriquecedor (2), autónomo, enriquecedor, estimulador y aprendizaje (3), estimulador y aprendizaje (4).

5) Variable: intencionalidad pedagógica del juego. Código: intencionalidad. Valores: disfrute (1), disfrute y desarrollo (2), desarrollo (3).

6) Variable: metodología o estrategia en los distintos momentos del juego. Código: metodología. Valores: recursos (1), recurso y voz (2).

7) Variable: juegos significativos en la sala. Código: juego. Valores: juego libre (1), juego libre y juego trabajo (2), juego trabajo y juego simbólico (3), juego trabajo y juego dramático (4), juego dramático y juego centralizado (5), juego simbólico, juego dramático y juego espontaneo (6).

Cuadro 2: Libro de código

VARIABLE	CODIGO	VALORES	DO C1	DO C2	DO C3	DO C4	DO C5	DO C6
1)Definición del juego en la sala	Definición	1.Esencial 2.Esencial y Aprendizaje 3.Solidario y Placentero 4.Placentero 5.Derecho,Socializador y Desarrollo 6.Placentero, Socializador y Desarrollo	1	2	4	3	5	6
2)Función del juego en la	Función	1.Desarrollo 2.Desarrollo y						

sala		Autonomía 3.Desarrollo y Aprendizaje 4.Aprendizaje y Socializar 5.Aprendizaje y Articular 6.Autonomia y Socializar	1	5	2	3	6	4
3)Rol docente en relación al juego	Rol	1.Observador, Participante y Mediador 2.Observador,Participante, Mediador y Herramienta 3.Observador, Mediador y Guía 4.Observador y Mediador 5.Mediador y Guía 6. Participante, Guía y Herramienta	1	2	3	4	5	6
4)Características del juego en sala de 3 años	Características	1.Creativo y aprendizaje 2.Enriquecedor 3.Autónomo Enriquecedor, Estimulador y aprendizaje	1	2	3	2	4	2

		4. Enriquecedor, Estimulador y aprendizaje.						
5)Intencionalidad pedagógica del juego	Intencionalidad	1.Disfrute 2.Disfrute y Desarrollo 3.Desarrollo	1	2	3	2	2	1
6)Metodología o estrategia en los distintos momentos del juego	Metodología	1.Recurso 2.Recurso y Voz	1	1	1	1	2	2
7)Juegos significativos en sala	Juegos	1. Juego Libre 2.Juego Libre y Juego Trabajo 3. Juego Trabajo y Juego Simbólico 4.Juego Trabajo y Juego Dramático 5.Juego Dramático y Juego Centralizado 6.Juego Libre, Juego Simbólico, Juego Dramático y Juego Espontaneo	1	3	4	2	5	6

2.3.3. Matriz de datos

En este tercer cuadro, la matriz de datos, se procede a colocar en la parte superior de arriba los códigos generados en el cuadro anterior (libro de códigos), en la primera columna de la izquierda el número que se le asigna a cada docente y en las columnas subsiguientes cada variable codificada (valor) para cada unidad de análisis.

De esta forma se analiza qué significado le otorga cada docente entrevistada al juego en sala de 3 años de nivel inicial.

1) en cuanto a la primera docente se observa que define al juego como “esencial” (1), en lo que refiere a la función del juego en la sala lo describe como un “desarrollo” (1), en relación al rol docente le atribuye “observador, participante y mediador” (1), y en referencia a las características del juego en la sala de 3 años lo denomina como “creatividad y aprendizaje” (1).

La intencionalidad pedagógica del juego es para la entrevistada de “disfrute” (1) y la metodología que utiliza en los distintos momentos del juego son los distintos “recursos” (1), por último, los juegos significativos de preferencia de la docente en la sala es solo el “juego libre” (1).

2) en cuanto a la docente número dos, se observa que define al juego en la sala como “esencial y aprendizaje” (2), en lo que refiere a la función del juego en la sala lo conceptualiza como un “aprendizaje y articulador” (5), en lo que corresponde al rol docente en relación al juego le atribuye “observador, participante, mediador y herramienta” (2), y a las características del juego en sala de 3 años lo describe como “enriquecedor” (2). Con relación a la intencionalidad pedagógica del juego le atribuye el “disfrute y el desarrollo” (2) y a la metodología “los recursos y la voz” (1), por último, los juegos de preferencias de esta docente en la sala son el “juego libre y el juego trabajo” (3).

3) en cuanto a la docente número tres, se observa que define al juego en la sala como “placentero” (4), en lo que refiere a la función del juego en la sala lo describe como “desarrollo y autonomía” (2), en lo que corresponde al rol docente en relación al juego le atribuye “observador, mediador y guía” (3), y a las características del juego en sala de 3 años lo describe como

“autónomo, enriquecedor, estimulador y aprendizaje” (3). Con relación a la intencionalidad pedagógica del juego, le atribuye el “desarrollo” (3), y a la metodología los diferentes “recursos” (1), por último, los juegos de preferencia de la entrevistada en la sala son el “juego trabajo y el juego dramático” (4).

4) en cuanto a la docente número cuatro, se observa que define al juego en la sala como “solidario y placentero” (3), en lo que refiere a la función del juego en la sala lo conceptualiza como “desarrollo y aprendizaje” (3), en lo que corresponde al rol docente en relación al juego lo describe como “observador y mediador” (4), y a las características del juego en la sala la denomina como “enriquecedor” (2). Con relación a la intencionalidad pedagógica del juego, le designa el “disfrute y el desarrollo” (2), y a la metodología los distintos “recursos” (1), por último, los juegos de preferencia para esta docente en la sala son el “juego libre y el juego trabajo” (2).

5) en cuanto a la docente número cinco, se observa que define al juego en la sala como “derecho, socializador y desarrollo” (5), en lo que refiere a la función del juego en la sala lo conceptualiza como “autonomía y socializar” (6), en lo que corresponde al rol docente en relación al juego lo describe como “mediador y guía” (5), y a las características del juego en la sala la denomina como “enriquecedor, estimulador y aprendizaje” (4). Con relación a la intencionalidad pedagógica del juego, le designa el “disfrute y el desarrollo” (2), y a la metodología los distintos “recursos y la voz” (2), por último, los juegos de preferencia para la entrevistada en la sala son el “juego dramático y el juego centralizado” (5).

6) en cuanto a la docente número seis, se observa que define al juego como “placentero, socializador y desarrollo” (6), en lo que refiere a la función del juego en la sala lo conceptualiza como “aprendizaje y socializador” (4), en lo que corresponde al rol docente en relación al juego lo describe como “participante, guía y herramienta” (6) y a las características del juego en la sala la denomina como “enriquecedor” (2). Con relación a la intencionalidad pedagógica del juego, le designa el “disfrute” (1), y a la metodología los diferentes “recursos y la voz” (2), por último, los juegos de preferencia para la docente son el “juego libre, el juego dramático y el juego espontáneo” (6).

Se concluye a partir del estudio de los datos obtenidos, por medio de los cuadros de análisis de datos que, las docentes entrevistadas demuestran en sus repuestas escasos conocimientos acerca cómo definir el juego en sala de 3 años. Con relación a esto Pitluk, et al (2019) Señala que:

El juego es un espacio en que los niños pueden expresar necesidades, sentimientos, emociones o preferencias y en el que los docentes pueden identificarlos a partir de la observación para tomarlos en consideración a la hora de diseñar propuestas pedagógicas que respeten dichos intereses y necesidades. (p.33).

En relación a la función del juego en la sala, se observa, una idea más clara del concepto, en esta línea, las docentes 1,3 y 4 consideran al “desarrollo” y la “autonomía” como eje fundamental, en relación al “aprendizaje” se observan coincidencias en 3 de las entrevistas (doc.2, 4 y 6) en el caso de las docentes 2, 5 y 6 definen al juego como “socializador, articulador y autónomo”.

Así mismo, cuando se les planteo cual es el rol que cumple el docente en la sala en relación al juego, 4 de ellas respondieron que es de “observador”, 3 de las mismas de “participantes” y 5 de “mediador” entre el juego y los niños. De las entrevistadas 3 consideran que su rol es de guía y 2 de ellas se definen como “quienes brinda herramientas”. En esta misma línea, Pitluk et al (2019) señala que:

Cuando hablamos de intervenir estamos haciendo alusión también a la coordinación de los momentos lúdicos y al acompañamiento que requiere cada uno de esos momentos. Coordinar, acompañar e intervenir son acciones claves para el docente que tiene a cargo la responsabilidad del momento de juego en el Nivel. (p.35)

Por otro lado, en relación a las características del juego en la sala de 3 años, entre las entrevistadas 5 (doc.2, 3, 4,5 y 6) considera “enriquecedor” como característica fundamental al juego, 3 de las mismas concluye que es un “aprendizaje”, 2 le atribuyen al juego la “autonomía” y 1 de ellas “creatividad”. En esta misma línea Pitluk et al (2019) sostiene que:

Cuando una docente propone un juego en la sala hay un entramado entre la enseñanza, el aprendizaje, la creatividad, el placer, entre otros. Que es posible

identificar que pensamientos, sentimientos y movimientos se expresan con naturalidad y se retroalimentan complejizando conceptos, ideas y expresiones, esto sucederá siempre y cuando se asuma una posición frente a la enseñanza que incluya la incertidumbre, la imaginación, el contexto y la necesidad de protagonismo y participación de los sujetos. (p.34)

Con respecto a la metodología, cuando se les consultó de cuál es la metodología o estrategia que utilizan en los distintos momentos del juego, la totalidad de la entrevistadas respondieron que “distintos recursos” respuesta que no responden específicamente a la pregunta, en el caso de las docentes 5 y 6 se aproximaron con una descripción como: “gestos, movimientos, tono de voz, preguntas problematizadoras y repetición de propuestas significativas”. Aquí es oportuno recordar a Pitluk, et al (2019):

En el juego que propone un docente en una sala de jardín es posible advertir la ligazón entre enseñanza, aprendizaje, creatividad, diversión, placer y cooperación. Es posible identificar que pensamientos, sentimientos y movimientos se expresan con fluidez y se retroalimentan complejizando conceptos, ideas y expresiones. (p.34).

Por último, cuando se les consultó sobre cuáles son los juegos más significativos en la sala, 3 de las entrevistadas respondieron como preferencia al “juego libre”, “juego trabajo” y “juego dramático”, 2 de ellas prefieren como alternativa el “juego simbólico”, 1 optó por el “juego centralizador y espontáneo”. En las palabras de Pitluk et al (2019), podemos cerrar:

El mejor modo de pensar el cómo enseñar a jugar o como facilitar el juego, o como construir escenarios es partir de las prácticas, reflexionar sobre las concepciones que las sustentan y hacerle preguntas, incluyendo la perspectiva de los distintos sujetos. A partir de allí es posible enriquecerlas y complejizarlas e imaginar alternativas. (p.43).

Cuadro 3: Matriz de datos.

DOCENTE 1	DEFINICION 2	FUNCION 3	ROL 3	CARACTERISTICAS 5	INTENCIONALIDAD 6	METODOLOGIA 7	JUEGOS 8
1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	5	2	2	2	1	3
3	4	2	3	3	3	1	4
4	3	3	4	2	2	1	2
5	5	6	5	4	2	2	5
6	6	4	6	2	1	2	6

Referencias:

Docente ¹: quienes del modelo y las propuestas de enseñanza que presentan, facilitan y promueven los conocimientos en edades tempranas como las que abarca en Nivel Inicial. (L. Pitluk, 2012).

Definición ²: del latín, definitio, -ònis. Acción y efecto de definir. (RAE, 2019)

Función ³: contextualizar la enseñanza, articular lo conocido con lo nuevo y permitir al niño manipular contenidos en un marco de significación cultural situado y cargado afectivamente. (P.M. Sarlé y R. Rosenberg, C, 2015).

Rol ⁴: se refiere al conjunto de funciones o normas de comportamiento que se esperan de una persona o actor social. (P.M, Sarlé y R. Rosenberg, C, 2015).

Características ⁵: en la escuela, el juego debe tener un espacio y tiempo específico. Como tal, necesita ser planificado por el educador quien tendrá en cuenta las características específicas del tipo de juego y de los niños a quien está dirigido. (P.M, Sarlé y R. Rosenberg, C, 2015).

Intencionalidad ⁶: ofrecer al niño oportunidades diferentes para resolver problemas al otorgarle confianza en su propia capacidad por adquirir conocimientos y fuerza de voluntad para perseverar en el aprendizaje de situaciones nuevas. (P.M, Sarlé y R. Rosenberg, C, 2015).

Metodología ⁷: el maestro abre mundos posibles, al ofrecer oportunidades para imaginar acciones diferentes a las parciales que puede pensar un niño pequeño. (P. M, Sarlé y R. Rosenberg, C, 2015).

Juegos ⁸: nombre con que la literatura define un tipo de juego que compromete la función simbólica y que tiene una fuerte presencia en los niños más pequeños. (P.M, Sarlé y R. Rosenberg, C, 2015).

CONCLUSIÓN

En este trabajo final se abordó el juego como estrategia en la sala de 3 años. El breve recorrido histórico que se presentó, se plantea desde una mirada del Nivel Inicial en su conjunto, a la hora de investigar, no se encontró registros o fuentes precisas sobre la temática de sala de 3 años, se puede adjudicar la ausencia de antecedentes, entre otros, al escaso tiempo de permanencia (de esta sala) en el sistema educativo del Nivel Inicial. La sala de 3 años, tiene como particularidad no ser obligatoria en todo el territorio Argentino; la ley de Educación N° 26.206, en el Título II, de la Educación Inicial, en su artículo 18, define: “La Educación Inicial constituye una unidad pedagógica y comprende a los/as niños/as desde los cuarenta y cinco (45) días hasta los cinco (5) años de edad inclusive, siendo obligatorio el último año”.

El informe se planteó, tomando conceptos como definición y función de juego en el Nivel Inicial, rol que desempeña el docente en la sala en relación al juego, como también así cuales son las características, la intencionalidad y la metodología que el docente despliega en relación a la temática.

Durante el proceso de investigación, puntualmente en el estudio de datos obtenidos, a través de los cuadros de análisis, se observa que los docentes del Nivel Inicial, demuestran en sus repuestas escasos conocimientos de cómo definir el juego en sala de 3 años, es oportuno recordar la frase de Sarlé y Rosemberg (2015) “el juego suele aparecer con significados diferentes en las practicas cotidianas en la sala...” (p.24), según sea el propósito del docente en cada caso particular es usual la denominación de “recurso”, “tiempo del niño (juego libre)”, etc.

En relación a la función del juego, se observa, una idea más clara del concepto en esta línea, las docentes plantean como eje fundamental el desarrollo, la autonomía, el aprendizaje, la socialización y la articulación como definición. Así mismo cuando se les planteo cual es el rol que cumple el docente en la sala en relación al juego, cuatro de seis docentes respondieron que es observador, cinco mediador y tres de las entrevistadas lo consideran participante y guía, como se observa las posturas son diversas, queda claro que la mirada del docente en su accionar en función al juego en la sala está inmerso por los significados que cada uno le otorga de forma individual y particular.

Por otro lado en relación a las características del juego en la sala, cinco de las seis entrevistadas considera al juego como enriquecedor, tres de las mismas concluye en que es un

aprendizaje y dos resalta la autonomía y una la creatividad. Aquí es importante resaltar el lugar esencial y clave que cumplen las características del juego en la sala, y cuál es la mirada que le otorga el docente al juego en la sala. Como ya se ha dicho con anterioridad en este trabajo, en las instituciones el juego debe tener un espacio y un tiempo específico, debe ser planificado por el docente quien tendrá en cuenta las características específicas del tipo de juego como también del grupo de niños.

En el momento de la planificación se debe tener en cuenta aquellos juegos que se consideran valiosos, como también así dejar espacios de elección posible para los niños que no quieran jugar en ese momento, el juego debe poder ser jugado en varias oportunidades y varias veces, aquí se ponen en juego situaciones distintas como el error, el fracaso y el iniciar el juego otra vez o ser abandonado.

Otra característica a tener en cuenta es que el juego debe poder ser jugado sin tanta intervención del adulto, para ello es importante considerar aquellos juegos que respondan al nivel cognitivo en este caso de niños de 3 años de edad, este juego, planteado por el docente, debe tener por sobre todo, el deseo de ser jugado, de participar, debe ser un juego con múltiples variables y que habilite a distintos posibles recorridos.

En esta investigación, si bien se logro una mirada a partir del trabajo de campo realizado, la imposibilidad de observar las instituciones educativas, deja abierta la puerta a la posibilidad de indagar el juego en sus múltiples aristas, no solo como contenido a trabajar, sino en distintos campos y problemáticas sociales. La realidad hoy y siempre nos replantea grandes desafíos, el juego debe ocupar un lugar de privilegio en las instituciones educativas, encontrando grandes desafíos con propuestas que inviten y den ganas de aprender.

Este trabajo aportó en lo personal y profesional la posibilidad de tener una mirada distinta sobre el juego, el adulto centrismo y la naturalización de distintas situaciones en la vida institucional nos aleja de la posibilidad de replanteo sobre para qué y por qué educar. Aquí es oportuno recordar la frase de Hurtado (2015) "discutir los sentidos históricos de la escuela con la intención de construirle nuevos rumbos significa sin dudas, introducirse de lleno en aquellos debates pedagógicos referidos al "para qué" y "por qué" educar..."(p.6).

BIBLIOGRAFÍA

Hurtado, C. H. (2015). La transformación educativa para qué y por qué educar: Buenos Aires: La colmena Ediciones.

Ley N° 1420 de Educación Común y su Reglamentación. Sala de Sesiones del Congreso Argentino. Buenos Aires. Argentina. 8 de Julio de 1884.

Ley de Educación Provincial N° 9870. Legislatura de la Provincia de Córdoba. 15 de Diciembre de 2010.

Ley Nacional de Educación N° 26.206. Congreso de la Nación. 14 de Diciembre de 2006. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf>

.Ministerio de Educación. Secretaria de Educación. (2011 - 2015). Diseño Curricular de la Educación Inicial. Córdoba, Argentina: Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa. Dirección General de Planeamiento e Información Educativa.

Sarlé, P. M. (2013). Lo importante es jugar...cómo entra el juego en la escuela. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Sarlé, P. M., Rosenberg, C. R. (2015). Dale que... El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Pitluk, L (2012). La planificación en el jardín de infantes: las unidades didácticas, los proyectos y las secuencias didácticas: el juego trabajo. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Pitluk, L (coord.), Dante, L y Weintein, E. (2019). La centralidad del juego en la educación inicial: diferentes modalidades lúdicas. Rosario, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.

Real Academia Española. (2019) Diccionario de la lengua española (23.3 ed.)
consultado en: <https://dle.rae.es/>

Yuni, J. y Urbano, C. (2009). Técnicas para investigar: Análisis de datos y
recolección científica. Vol. 3. Córdoba, Argentina. Editorial Brujas.

ANEXO

ENTREVISTA 1

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL NIVEL INICIAL, SALA DE 3 AÑOS

NOMBRE: Camila Pereyra

EDAD: 25 años

SALA: 3 años

ANTIGÜEDAD EN LA DOCENCIA: 3 años

ANTIGÜEDAD EN LA SALA: este año

INSTITUCION:

- 1 ¿Cómo definiría el juego en sala de 3 años?

Lo definiría como un momento mágico, esencial, único.

- 2 Para usted, ¿Cuál es la función del juego en la sala?

En mi opinión, el juego no tiene una sola función sino múltiples funciones. Considero que es una herramienta fundamental para el desarrollo de la persona porque en el juego se aprenden infinidad de contenidos, valores, ideas. Es un espacio de imaginación, de creatividad, de compartir, de crear, de disfrutar con o sin otro.

- 3 ¿Cuál considera usted que es el rol docente en relación al juego?

Los docentes, en mi opinión, somos una herramienta más en las situaciones lúdicas que vamos moldeándonos en relación a las necesidades que emergen de los estudiantes en la sala. Considero que en el juego el docente debe cumplir distintos roles. De observación, de observación participante, de actor del juego, desarrollar algún rol, proponer escenarios y siempre estar dispuesto y abierto a aprender de lo que los estudiantes nos ofrecen en estos momentos.

- 4 ¿Qué características trata de darle usted en su sala?

Busco que los momentos de juego sean momentos de imaginación y creatividad, de disfrute y de aprendizaje, ofreciendo situaciones que los inviten a resolver problemas de

la vida cotidiana y los convoque a socializar con otros mediante el diálogo para resolverlos.

- 5 ¿Cuál es la intencionalidad pedagógica que usted trata de imprimir al aplicar el juego? La intencionalidad pedagógica varía según lo que perseguimos a través del juego que proponemos. No es lo mismo ofrecer un espacio de juego libre en donde los niños/as pueden elegir qué hacer y con qué jugar, a brindarles un escenario lúdico con un o unos objetos en particular. Desde la selección de los juguetes hasta el espacio en el que elegimos jugar (patio, cancha, sala, pasillo) siempre tiene una intencionalidad diferente en relación a lo que quiero trabajar.

- 6 ¿Cuál es la metodología o estrategia que usted utiliza en los distintos momentos del juego?

Estrategias que utilizo en los momentos de juego:

- Organización del espacio: disposición de mesas, juegos y juguetes
- Selección de juegos y juguetes
- Clima del aula
- Reglas de juego
- Libre elección de a qué jugar, con qué jugar, querer o no jugar

- 7 ¿Cuáles son los juegos que más efectivos le resultaban con sus alumnos?

Los juegos de construcción (bloques), animales y la masa que los convoca a modelar a veces con elementos (palos de amasar, cortantes, formas) y otras sin.

ENTREVISTA 2

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL NIVEL INICIAL, SALA DE 3 AÑOS

NOMBRE: Julieta Li Gambi

EDAD: 29

SALA: 3 años

ANTIGÜEDAD EN LA DOCENCIA: 2 años

ANTIGÜEDAD EN LA SALA: 2 años

INSTITUCION: publica

1. ¿Cómo definiría el juego en sala de 3 años?

Me parece una instancia muy importante, que debería estar presente en todo momento, ya que pienso que es la forma en que los niños/as aprenden. También creo que como a todo, a jugar se aprende, así que también hay que generar instancias para enseñar a jugar justamente.

2. Para usted, ¿Cuál es la función del juego en la sala?

Para mí, la función del juego es de aprendizaje. Incluso en los momentos de juego libre, donde se deja a cada niño/a que experimente según sus intereses y posibilidades, se estará brindando un espacio para aprender. Considero que es el eje desde donde partir para articular todo lo demás.

3. ¿Cuál considera usted que es el rol docente en relación al juego?

El docente debería ser un observador participante. En algunos momentos retirarse y observar cómo interactúan los estudiantes y qué cosas o situaciones van surgiendo. Cuando se requiera, involucrarse en el juego para servir como andamiaje para generar nuevas situaciones o brindar herramientas que se estén necesitando en determinadas circunstancias.

4. ¿Qué características trata de darle usted en su sala?

Depende de las circunstancias y lo que se busca con él. Siempre trato de que sea enriquecedor, ya sea en cuanto a contenidos y aprendizajes, o bien en cuanto a posibilidades brindadas para ampliar el espectro lúdico de los estudiantes.

5. ¿Cuál es la intencionalidad pedagógica que usted trata de imprimir al aplicar el juego?

Para transmitir aprendizajes; para observar cómo interactúan libremente con determinados objetos o situaciones y desde ahí recabar información para proseguir; como exploración (sentidos, objetos, formas, colores, situaciones); para observar cómo realizan el juego simbólico; para ampliar su repertorio.

6. ¿Cuál es la metodología o estrategia que usted utiliza en los distintos momentos del juego?

Por lo general presento un primer momento de juego (según lo que se esté trabajando), con elementos o situaciones relacionadas, para observar cómo interactúan o qué conocen del tema. Luego de trabajar un proyecto o unidad didáctica, por lo general realizo otra instancia (al medio o hacia el final) para enriquecer el juego simbólico.

A veces realizo juego libre, proponiendo diferente juego o juguetes de la sala, según los intereses de los estudiantes. En los momentos de juego libre suelo posicionarme como observadora para ver cómo juegan y qué situaciones surgen de eso, y eso me sirve como insumo para seguir trabajando (si es necesario me involucro como participante generando andamiaje).

A veces realizo juego trabajo, proponiendo diferentes espacios con distintos elementos y los estudiantes eligen donde y como jugar. Muchas veces, cuando necesito trabajar en pequeños grupos realizando alguna actividad concreta, utilizo esta modalidad para el resto del grupo, para que tengan este espacio de recreación mientras a la vez trabajamos.

7. ¿Cuáles son los juegos que más efectivos le resultaban con sus alumnos?

Juego simbólico, juego libre, juego trabajo.

ENTREVISTA 3

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL NIVEL INICIAL, SALA DE 3 AÑOS

NOMBRE: NIMIA

EDAD: 40

SALA: 3 AÑOS

ANTIGÜEDAD EN LA DOCENCIA: 15 años

ANTIGÜEDAD EN LA SALA: 2 AÑOS Y MEDIO

INSTITUCION: Pública

1 ¿Cómo definiría el juego en sala de 3 años?

La defino como a una sala que es demandante, curiosa, muy activa en el juego donde manifiestan mucho la imaginación y la fantasía. Muchos de los niños aún están atravesando la etapa del egocentrismo, y muchos recién comienzan su socialización primaria distinta al contexto familiar conocido, por lo tanto, es una sala que demanda el acompañamiento, guía del docente en forma constante y en todo momento de la clase.

2 Para usted, ¿Cuál es la función del juego en la sala?

La función del juego en la sala es primordial y esencial, ya que lo considero como un derecho y una actividad clave en el proceso del desarrollo integral del pensamiento del niño aportando acciones que le dan un significado para poder representarlo. El juego facilita la construcción del conocimiento y es donde se enriquece ese conocimiento. Ayuda a la formación del niño, a ponerse en el lugar del otro y a mejorar su autonomía que es muy importante en sala de 3.

3 ¿Cuál considera usted que es el rol docente en relación al juego?

El juego es un contexto idóneo para observar el desarrollo y despliegue del juego, observando los distintos momentos, para ello el docente es una pieza fundamental ya que,

para que se cumpla el objetivo del juego es necesario que se planifiquen juegos que estimulen el desarrollo y creatividad del niño. Por otro lado, también debe acompañar, guiar, intervenir si es necesario para ayudar a resolver alguna situación de conflicto, y estimular para que todos participen de la propuesta juego.

4 ¿Qué características trata de darle usted en su sala?

Pretendo darles mayor autonomía, para resolver pequeñas cosas por si solos, de estimularlos para que entre ellos busquen una solución, les brindo oportunidades de confiar en el otro, de compañerismo mutuo, de ponerse en el lugar del otro para resolver una situación conflictiva. Les brindo libertad para desenvolverse dentro de la sala, de dialogo hacia mí, de generar confianza para que puedan comunicar lo que sienten en el momento o cuando tengan ganas de contarlo y sobre todo mucho dialogo con ellos sobre qué cosas se pueden hacer en el jardín, que hay acuerdos establecidos para tenerlos presentes siempre y el porqué de ello.

5 ¿Cuál es la intencionalidad pedagógica que usted trata de imprimir al aplicar el juego?

La intencionalidad pedagógica que trato de imprimir en el juego es dar una actitud positiva dando libertad, cooperación, comunicación, desarrollo puro de su autonomía y de socialización.

6 ¿Cuál es la metodología o estrategia que usted utiliza en los distintos momentos del juego?

Las metodologías o estrategias son variadas, según el tiempo, el contexto, los niños, los intereses etc.

- Presentar un juego general y con la posibilidad de desplegar otro juego despertando la curiosidad e intereses en los niños.
- Juegos expuestos en la sala que motivan a jugar por si solos con un objetivo propuesto.
- Juegos al aire libre
- Armado de distintos espacios lúdicos para que cada estudiante elija de acuerdo a su interés.

- Preguntarles a los estudiantes que juegos les gustaría jugar y en base a ello programar otros espacios lúdicos.
- Juegos por mesas con grupos de niños armados estratégicamente para aprender con otros.
- Juegos para llevar al hogar y jugar en familia.
- Juegos con la docente donde se involucra en el juego con ellos.

7 ¿Cuáles son los juegos que más efectivos le resultaban con sus alumnos?

Los juegos más efectivos en sala de 3 son:

- Escenarios lúdicos (variados).
- Juegos de construcción al aire libre.
- Juegos de dramatización con disfraces.

ENTREVISTA 4

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL NIVEL INICIAL, SALA DE 3

AÑOS

NOMBRE: Lorena

EDAD: 40

SALA: 3 años

ANTIGÜEDAD EN LA DOCENCIA: Doce años desde que estoy recibida, cuatro años trabajando en jardines de gestión pública.

ANTIGÜEDAD EN LA SALA: 2 años

INSTITUCION: Pública

1. ¿Cómo definiría el juego en sala de 3 años?

Generalmente vemos que los niños prefieren un juego solitario y paralelo. Juegan al lado del otro, pero no con el otro. Al principio no hay un juego organizado, no hay intencionalidad, es decir, el niño actúa por la satisfacción de jugar, sin interesarse por el resultado, pero esto poco a poco va cambiando. Son estos cambios los que tenemos la fortuna de observar a lo largo de todo el año.

2. Para usted, ¿Cuál es la función del juego en la sala?

El juego es primordial en el aprendizaje de los niños. Le permite conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otros, relacionarse con otros, desarrollar su vocabulario, imitar roles, explorar, enriquecer su creatividad.

El juego es el lenguaje principal de los niños, a través de él se comunican con el mundo.

3. ¿Cuál considera usted que es el rol docente en relación al juego?

De acuerdo a la situación puede que el rol del docente vaya cambiando un poco pero principalmente para mí, debe ser un rol de facilitador y mediador. Tiene que conocer los intereses de los niños, sus necesidades, intervenir cuando se lo necesita, ser claro, observar, enseñar a pensar.

4. ¿Qué características trata de darle usted en su sala?

Que sea un juego lo más libre posible, no por libre es sin pautas, sin una intencionalidad, pero sí con lugar para la autonomía, para el disfrute, para que el niño pueda decidir, entendiendo que empieza a ser él quien toma ciertas decisiones y que en ocasiones debe acordar cosas con otro, sus compañeros, con quienes poco a poco ira construyendo vínculos más significativos.

5. ¿Cuál es la intencionalidad pedagógica que usted trata de imprimir al aplicar el juego?
Intento que el juego en mi sala permita al niño sentirse bien, expresarse con libertad, que pueda relacionarse con otros, que le permita la exploración y el desarrollo de su imaginación y creatividad, que pueda poco a poco compartir, que aprenda a negociar y resolver conflictos. Esos son mis objetivos, por ello mis propuestas están dirigidas a lograrlos, buscando día a día la mejor manera de hacerlo.

6. ¿Cuál es la metodología o estrategia que usted utiliza en los distintos momentos del juego?

Me parece que los escenarios lúdicos son un importante espacio de socialización y que cuando el docente crea estos espacios, ayuda a los niños a desplegar su imaginación, explorar e indagar, por supuesto cada niño lo hará a su ritmo. Entonces intento trabajar de este modo, con escenarios, porque son una propuesta que va variando, se va retroalimentando, que no es permanente en el espacio de una sala. Es un espacio flexible, con materiales variados, desestructurados. Los materiales deben ser facilitadores para que los niños descubran nuevos juegos.

No es tirar una caja al piso y que jueguen, sino permitir a través de él nuevos canales de expresión y comunicación.

Es sumamente interesante todo lo que puedes observar en el desarrollo de estas propuestas.

7. ¿Cuáles son los juegos que más efectivos le resultaban con sus alumnos?

Los juegos de construcción, los escenarios lúdicos con diarios, con telas, con globos, con cajas. Generaban mucho entusiasmo, curiosidad, deseo de exploración, despliegue de la imaginación, risas, interacciones muy divertidas.

ENTREVISTA 5

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL NIVEL INICIAL, SALA DE 3 AÑOS

NOMBRE: MARIA DOLORES

EDAD: 55 AÑOS

SALA: 3 AÑOS

ANTIGÜEDAD EN LA DOCENCIA: 17 AÑOS Y MEDIO

ANTIGÜEDAD EN LA SALA: Bueno estuve algunos años en primaria, en salas de 4 y 5, en tareas pasivas y Dirección por lo que no sé exactamente cuántos años estuve en sala de 3 pero aproximadamente 5 años.

INSTITUCION: pública

1. ¿Cómo definiría el juego en sala de 3 años?

Bueno, el juego es parte de la cotidianeidad del jardín, es un derecho y una obligación. Todo se aprende a través del juego como estrategia, allí aprenden a socializar, escuchar al otro, proponer acciones, resolver problemas, seguir una regla o un objetivo todos juntos o en grupos pequeños, allí se socializa la diversidad cultural, se ofrece la oportunidad para desarrollar capacidades. En sala de 3, es fundamental, ya que es generalmente la primera experiencia con otros fuera del ámbito familiar. Tiene características propias de la edad donde todavía ellos son muy egocéntricos y todo pasa por la corporeidad, los sentidos, las emociones y tiene mucho de fantástico, ya que realidad y fantasía se encuentran muy unidas. Son muy creativos, espontáneos, curiosos y les gusta el movimiento y la música más que nada.

2. Para usted, ¿Cuál es la función del juego en la sala?

Aprender a desarrollar las capacidades fundamentales para poder desenvolverse de manera más autónoma cada día. Conocer el mundo que lo rodea y disfrutar de experiencias de aprendizaje ricas en contenido pero por sobre todo divertidas que les permitan transitar el jardín con alegría de ser estudiantes y deseos de saber cada día más.

Aprender a ser ciudadanos, a expresar lo que piensan, a escuchar al otro, a esperar un turno, a dirigirse de manera correcta a los demás tanto en su modo como en el lenguaje apropiado, a socializar y jugar con otros, a trabajar en equipo, a resolver situaciones problemáticas diariamente.

3. ¿Cuál considera usted que es el rol docente en relación al juego?

El rol del docente es un punto clave para poder desarrollar estas capacidades, ya que es el docente quien plantea las actividades, estimula al alumno y acompaña con sus preguntas para que el niño se cuestione y avance en el aprendizaje. Será su guía pero no le dará las respuestas, será su apoyo, pero no hará las cosas por él.

4. *¿Qué características trata de darle usted en su sala?*

Yo intento dar todo lo que he aprendido a lo largo de mi carrera mas lo que uno lleva dentro desde las experiencias vividas que acompañan a la hora de pensar en los objetivos de cada propuesta. A mi me gusta que los niños de la sala disfruten aprendiendo, que se lleven cada día un nuevo aprendizaje contando a la salida a su familia cuanto han disfrutado y aprendido. Por ello, me preocupo por buscar todos los recursos que necesite para estimular a los chicos. Pienso en una sala de aventuras, donde cada día algo nuevo nos sorprende y donde cada día vamos reconociendo los valores de nuestros compañeros, aprendiendo a quererlos y respetarlos como son.

5. ¿Cuál es la intencionalidad pedagógica que usted trata de imprimir al aplicar el juego?

Creo que ya lo he respondido, todo es juego, desde que ingresan, algunos momentos son de rutina como el saludo o despedida, o el momento de cambiar una actividad por otra, pero todo está planificado jugando. Algunos juegos son libres como momentos de patio, pero también tienen su intencionalidad pedagógica para dar la oportunidad de observar y acompañar a cada alumno en sus necesidades particulares. La intencionalidad pedagógica se desprende del para que hago esta propuesta, del objetivo que me planteo siguiendo la propuesta curricular para el desarrollo de las capacidades.

6. ¿Cuál es la metodología o estrategia que usted utiliza en los distintos momentos del juego?

Depende de cada momento y la intencionalidad, los gestos, los movimientos del cuerpo que acompañan, la voz del docente, su manera de conducirse a los niños y de ofrecerles confianza y seguridad son fundamentales. A veces hace falta un apoyo como títere o la invitación de otro para jugar. Saber elegir al niño que une el grupo, a aquel que necesita apoyo, probar diferentes agrupamientos, etc.

7. ¿Cuáles son los juegos que más efectivos le resultaban con sus alumnos?

Salidas a explorar el medio ambiente, experiencias de ciencias, juegos dramáticos acompañados de música, juegos dirigidos en el patio con o sin elementos, rondas tradicionales. Escucha y construcción de cuentos donde entre todos cambiamos el final o inventamos un nuevo cuento.

ENTREVISTA 6

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL NIVEL INICIAL, SALA DE 3 AÑOS

NOMBRE: *María Constanza*

EDAD: *32 años*

SALA: *3 años*

ANTIGÜEDAD EN LA DOCENCIA: *7 años*

ANTIGÜEDAD EN LA SALA: *1 año*

INSTITUCION: Pública

1. ¿Cómo definiría el juego en sala de 3 años?

Desde mi experiencia el juego en sala de 3 años es el motor o actividad central del nivel, ya que los niños comienzan a socializar y desarrollar sus capacidades cognitivas a través del mismo, su manera de explorar y conocer el medio que los rodea es a través de diversas experiencias lúdicas, que en ciertas ocasiones no tienen una intencionalidad, sino el placer y disfrute del mismo.

2. Para usted, ¿Cuál es la función del juego en la sala?

El juego en la sala es fundamental, es un medio, a través del cual los niños aprenden jugando a relacionarse con sus pares, a expresar sus sentimientos y emociones, adquieren hábitos, permitiéndoles un desarrollo integral a través de una actividad propia de la infancia.

3. ¿Cuál considera usted que es el rol docente en relación al juego?

Con respecto al rol docente en las situaciones de juego, puede adoptar diversas facetas: el docente puede guiar y acompañar, es quien propone y enseña a jugar determinado juego. En otras ocasiones, el docente también juega para motivar a los niños, y muchas veces lo utilizamos como recurso con un determinado propósito, generando escenarios lúdicos.

4. ¿Qué características trata de darle usted en su sala?

En la sala implemento la apertura de diversos escenarios lúdicos, es decir, trato de ofrecer a los niños diversas propuestas, ya que su periodo de atención es muy corto, 15 minutos máximos, y deambulan bastante, por lo que permanecen períodos cortos en cada juego y luego buscan otro.

5. ¿Cuál es la intencionalidad pedagógica que usted trata de imprimir al aplicar el juego?

La intencionalidad pedagógica está impresa en las propuestas que se desarrollan, ya que tienen un contenido, qué quiero enseñar, y un objetivo esperado que los niños deben lograr, por ello es que utilizo el juego como una herramienta, ya que es el medio que les permite aprender libremente desde el disfrute. En ocasiones lo utilizo como disparador para desarrollar una propuesta para captar la atención de los niños, como propuesta para evaluar determinado conocimiento y, también, como actividad de recreación, donde el niño juega espontáneamente por placer.

6. ¿Cuál es la metodología o estrategia que usted utiliza en los distintos momentos del juego?

La metodología o estrategia dependerá de la propuesta a desarrollar y la intencionalidad docente. Principalmente trato de utilizar un tono de voz adecuado para captar la atención, brindar confianza y seguridad a los niños, planteo los juegos en grupos reducidos, ya que al ser pequeños si son muchos se pelean, les cuesta compartir el material. Utilizo recursos como títeres, canciones, preguntas problematizadas, permitiendo que los niños sean quienes busquen soluciones a determinadas situaciones, repetición de propuestas que fueron significativas para los niños incorporando variantes.

7. ¿Cuáles son los juegos que más efectivos le resultaban con sus alumnos?

Los juegos más efectivos son: juegos de expresión y percusión corporal, juegos al aire libre reglados o no, juegos exploratorios y experienciales, juego dramático, juego en sectores, juegos de persecución.